

ICTEPC主催：  
情報通信技術教育者合同会議2013

**ICT系エンジニアに求められる  
「情報デザイン」力**  
～学生のうちから身につけておくべきコアスキル～

2013.11.9

株式会社イノベーションプラス  
CEO & Innovation Producer  
小坂 武史

# Agenda

- 1) 自己紹介
- 2) User Experience
- 3) 情報デザイン設計
- 4) モバイル社会へのシフト
- 5) スマートフォンアプリケーション開発
- 6) アプリ開発における教育の必要性
- 7) 今後の課題と展開
- 8) ディスカッション

## 自己紹介 (手短かに)

- AT&T Jens (1991)
- Digital Magic Labs (1998)
- TK-Lab (2002)
- Innovation Plus (2007)

“Innovation Producer”

# 経験則として学生さんに伝えたいこと

- ・ 社会人、最初から仕事は選べない(ことが多い)  
    **“何事にもチャレンジしよう”**  
    心がけ次第で、将来、絶対的に役立つ
- ・ 仕事は真面目に、楽しく、日々学び、チャレンジ
- ・ 長期的な目標を具体的（スケジュールする）にたて、  
    毎年更新する（経験を積み、成長した分、目標も変わるはず）
- ・ 人生、仕事、全てにおいて、**相方**（一緒に物事をする人）  
    がいます。当事者としての意識を持ち、

## 相方とコミュニケーションし続けること

# 本日のお話のポイント 1

継続的なコミュニケーションに必要なもの

## User Experience

# User Experience



# すばらしい経験の提供

ユーザーエクスペリエンスとはユーザーがある製品やシステムを使った時に得られる経験や満足など全体を指す用語である。ウェブ上での商品販売などソフトウェアやビジネスに関連して使われることが多いがインタラクションデザイン全般に適用される概念である。(Wikipedia)

# すばらしい経験

- デザインの良さだけではユーザを満足させることは大変難しい。
- 最良のユーザビリティと「楽しい・便利」というユーザ経験。
- ユーザが自らの行動に満足できるようなシナリオ
- 制作サイドから強制ではなく、**ユーザ自身の意志で行動し、その結果がユーザにとって“プラス”であればユーザはその行動に対して満足感を覚える。**

# コミュニケーションに必要な情報

私たちの身の回りには膨大な情報がある。  
そこから何らかの目的や意図のある情報を作るには、  
目的に応じて情報を編集する必要がある。

コンテキスト

経験

知恵 知識を実践で昇華したもの

知識

情報を経験から解釈したもの

**情報**

データを理解できる形に整理したもの

データ

事実を記号や数値で表したもの



# 情報デザイン設計

## (情報をデザインする)

# 情報デザイン設計

事業開発、システム開発、アプリケーション開発等  
ビジネスのすべてのシーンで非常に重要

情報：状況に応じた適切な判断を下したり、行動をとったり  
するために必要な事象

デザイン：行いや作ろうとするものの形態について、機能や  
生産工程などを考えて構想すること。企画、設計

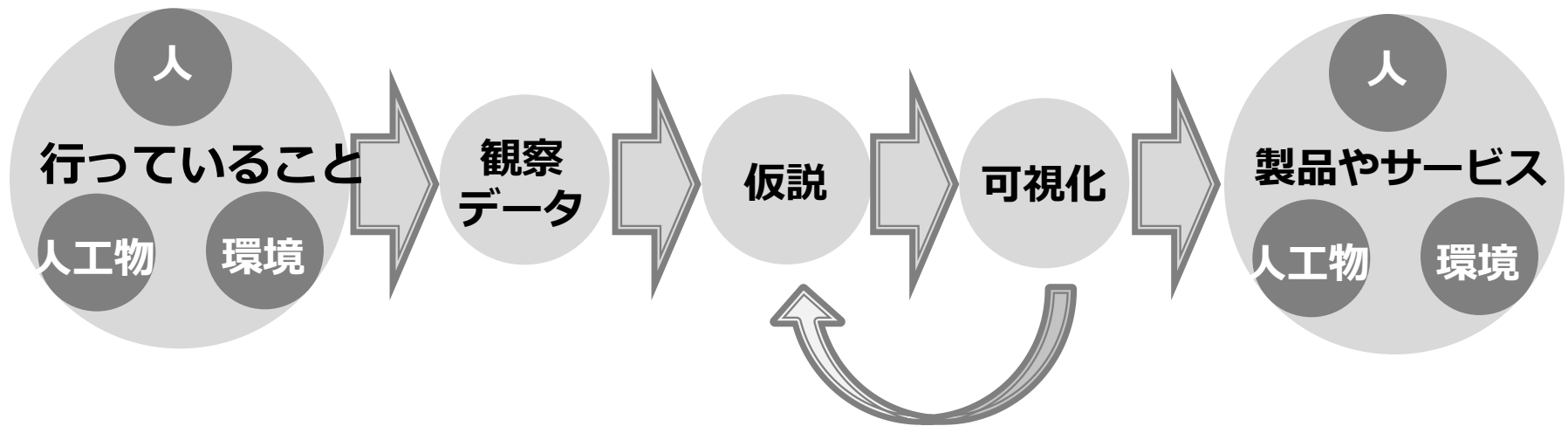
**問題を抱えている人たちの行動を観察し、その  
観察結果から導き出した仮説を基にアイデア  
を考え、最終的な製品やサービスとして実現し、  
ユーザに提案して行く力。**

# 情報デザインの考え方

1. 見る  
(観察)

2. 考える  
(仮説・可視化)

3. 表現する  
(実行)



# 情報デザイン力を身につけるメリット

- ・ 情報収集の仕方を知り、課題の理解ができる
- ・ 行動に先立ち、筋道をたてた設計ができる
- ・ アイディアを可視化し、他者と共有できる
- ・ 相手に考えやアイデアを提案できる
- ・ 仕事や課題のゴールに効率よく辿りつける

# 情報デザイン設計

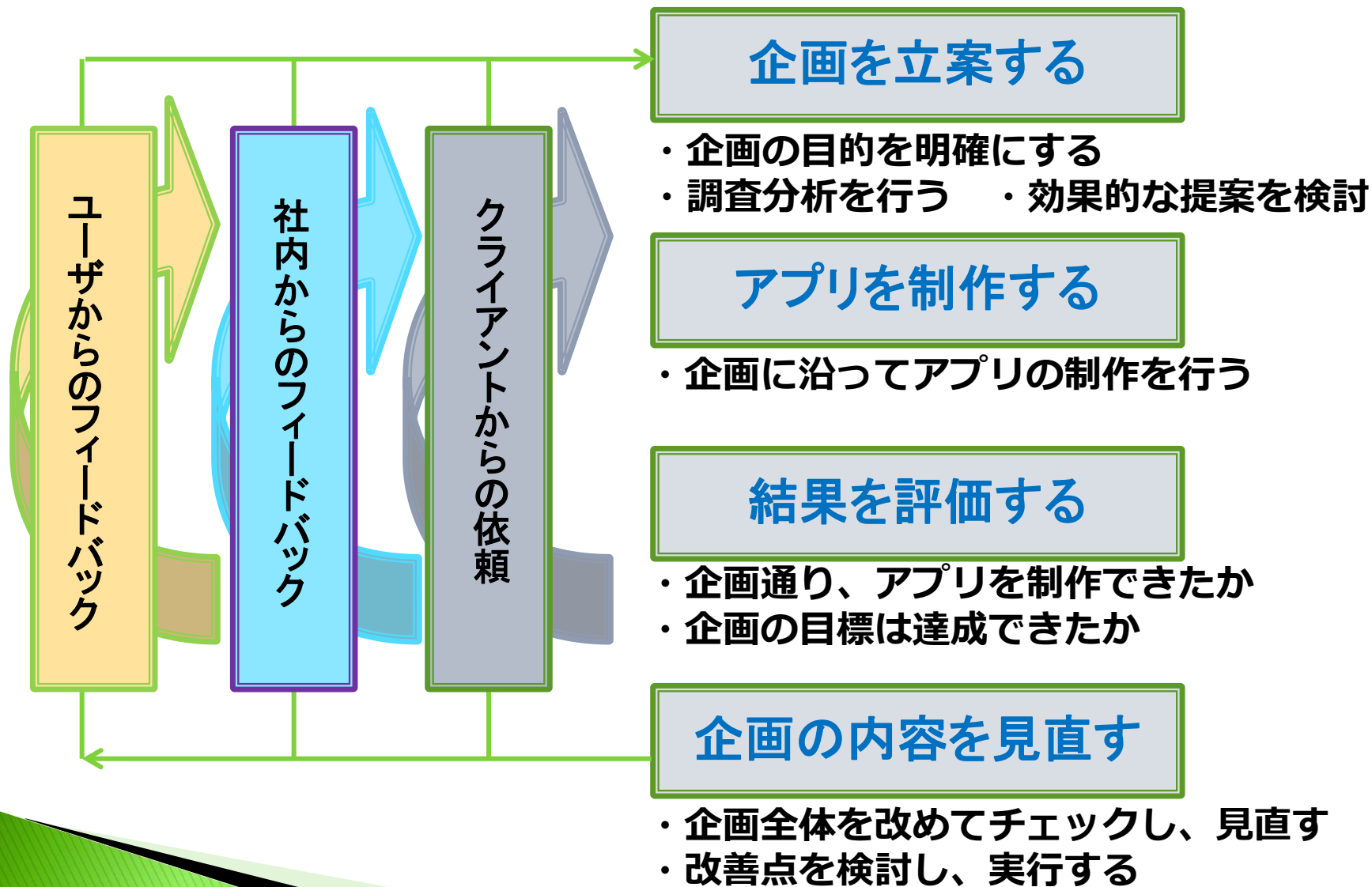
フレームワーク	情報の収集 と整理	問題解決 と発想	情報の 構造化 と表現	情報の 伝達と 評価						
ワークフロー	調査	分析と整理	調査結果	問題の発見	アイデア発想	情報の構造化	情報表現	情報の伝達	フィードバック	評価と
身につけたい力	分析力	論理力	表現力	提案力						

# PDCA

- 「計画 (PLAN) 」
- 計画に基づいて「実行 (DO) 」
- 計画通りに実行できたかどうか「評価(CHECK)」
- 実行後、改善、修正など「改善(Action/Advice)」を行い、次の仕事に備える

**情報デザインに関わらず、全ての仕事において、この4つのステップを基本に心がけることで、効率的に仕事を進めることができる。**

# PDCA（制作会社のワークフロー）



# 本日のお話のポイント3



## スマートフォン





## 「コンシューマライゼーション」

というパラダイムシフト

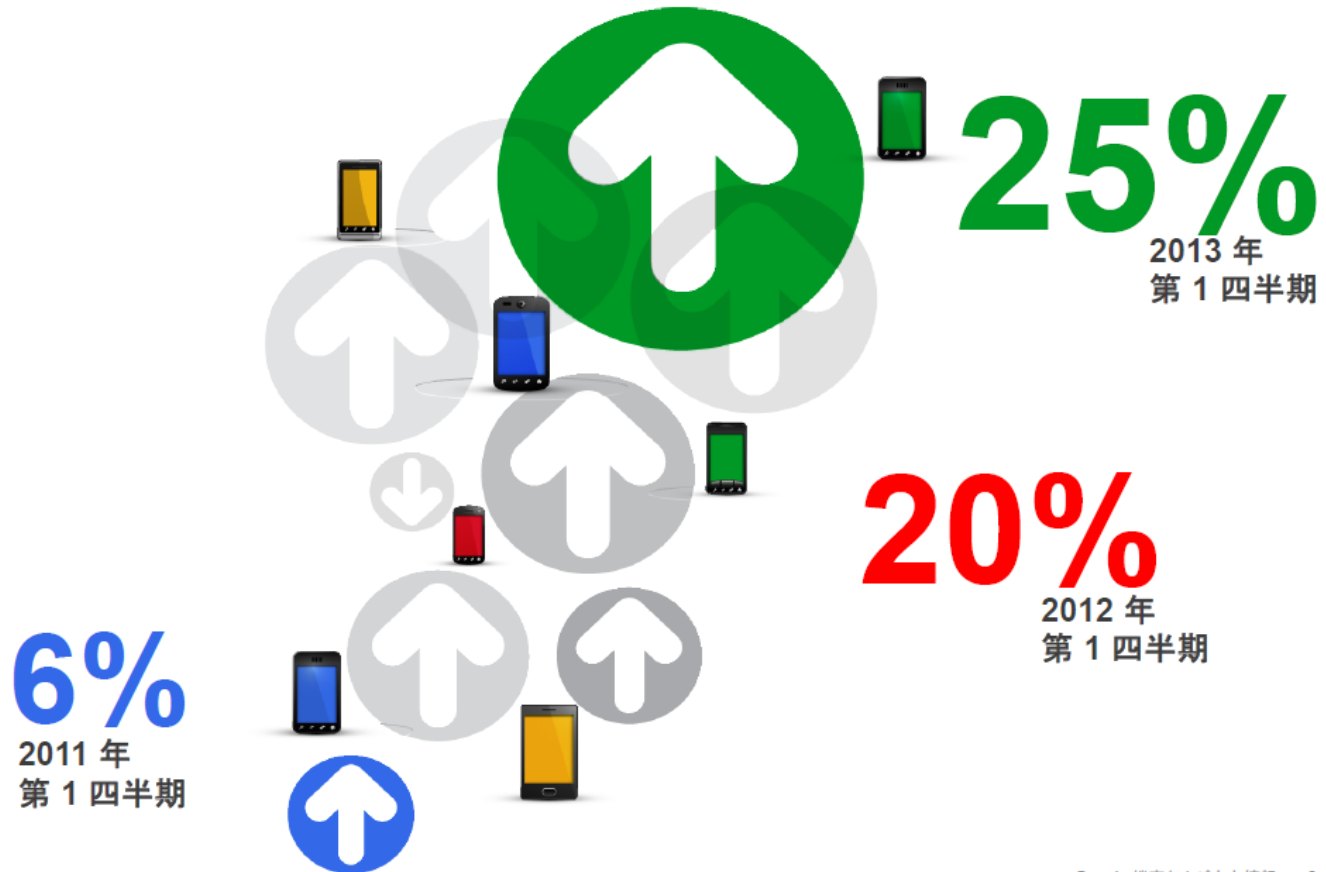
- ・ 情報を持ち運べる。位置情報と連携する。
- ・ シンプルな使い勝手で、操作時間は短くなる
- ・ リアルタイム・コミュニケーションが活発化し、情報の共有速度が加速する

### コンシューマライゼーション：

消費者向け市場でテクノロジーやサービスでイノベーションが起こり、汎用化され、それが企業に波及し、既存のテクノロジーやサービス、ビジネスモデルが淘汰・変質される、不可逆的な価値所在の移行現象。

# スマートフォン

## 上昇を続けるスマートフォン普及率

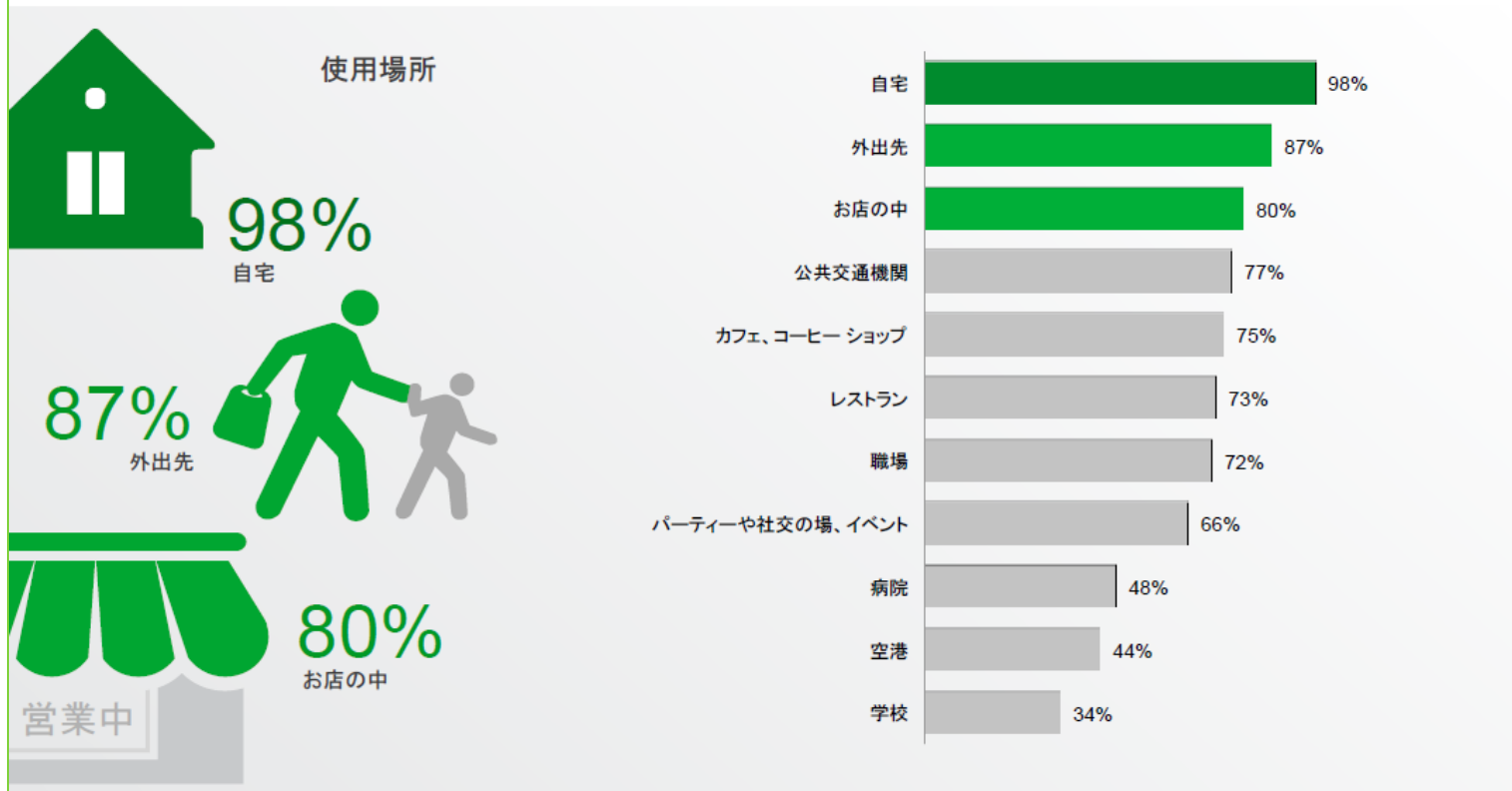


基数: 国内の16歳以上の代表母集団、n = 1,000  
Q1: 現在使用している端末に該当するものがあればお選びください。

Google 機密および占有情報 6

# スマートフォン

## あらゆる場所で使われるスマートフォン



基数: スマートフォンで日常的にインターネットを使用する個人ユーザー、スマートフォン n = 1,000  
Q16: スマートフォンを普段どこで使いますか。1回でも使用したことのある場所をすべてお選びください。

Google 機密および占有情報 9

# スマートフォン

## アプリの利用は拡大



36

インストールしている  
アプリの平均数

8

過去 30 日間に  
使用したアプリの数

18

インストールしている  
有料アプリの平均数

基数: スマートフォンで日常的にインターネットを使用する個人ユーザー、スマートフォン n = 1,000  
Q24: スマートフォンにインストールしているアプリの数はいくつですか。  
基数: スマートフォンで日常的にインターネットを使用し、1つ以上のアプリをインストールしている個人ユーザー、n = 996  
Q25: スマートフォンに現在インストールしているアプリのうち、過去 30 日間によく使用したアプリの数はいくつですか。  
Q26: スマートフォンに現在インストールしているアプリのうち、有料で購入したアプリの数はいくつですか。

Google 機密および占有情報 16

出典: Google Our Mobile Planet: 日本 モバイルユーザの実態

# スマートフォン

## 地域情報の検索は行動につながる



**57%**  
お店に問い合わせ



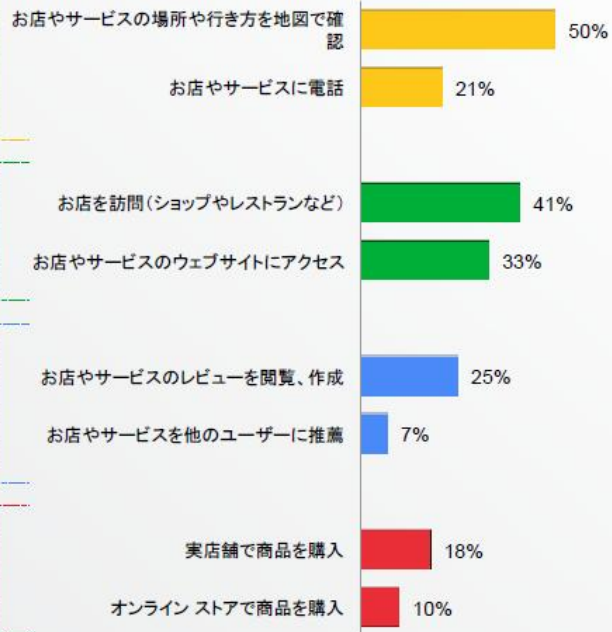
**54%**  
お店を訪問



**29%**  
他の人に  
情報を提供



**22%**  
商品やサービスを購入

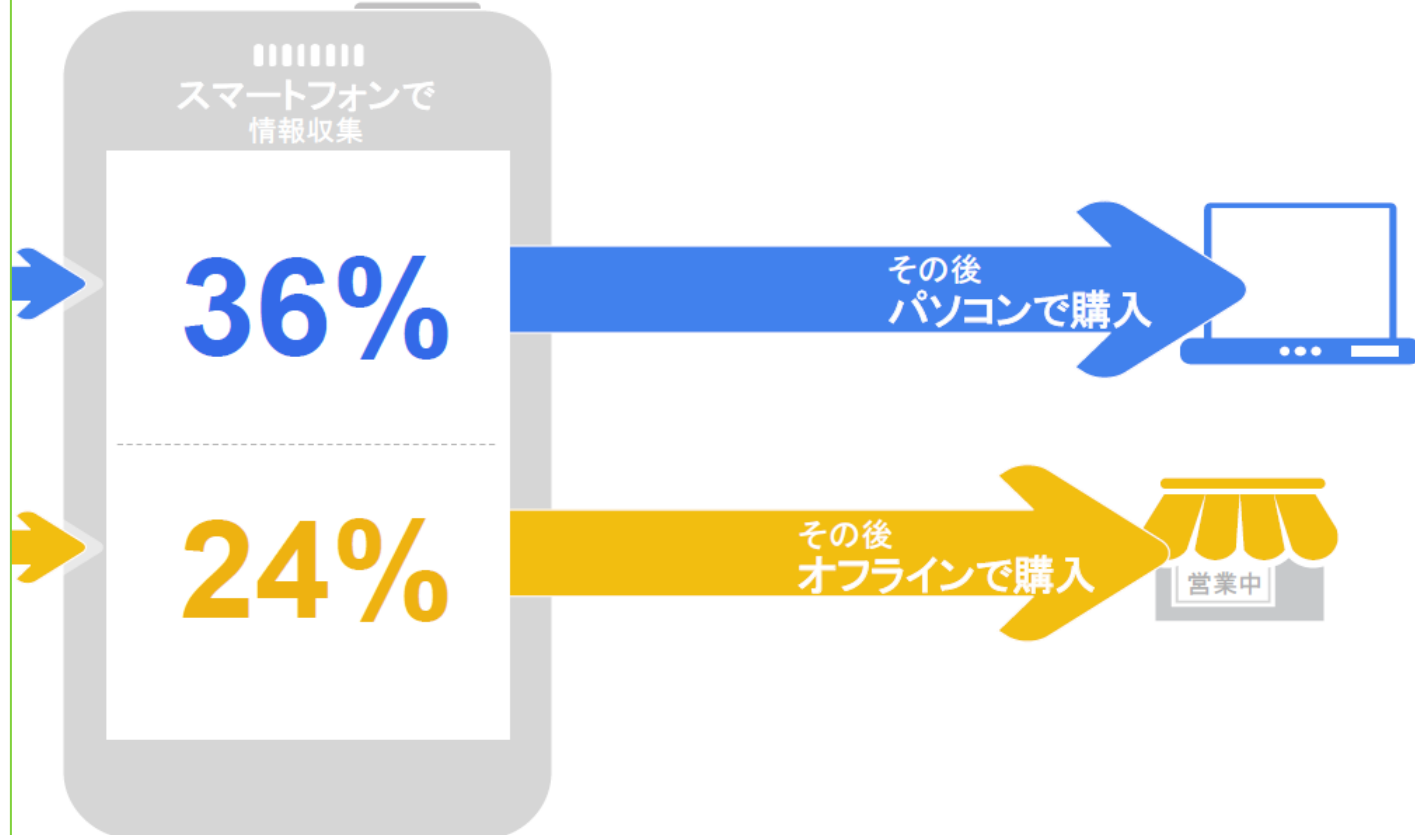


基数: スマートフォンで日常的にインターネットを使用し、月1回以上はスマートフォンで情報を検索する個人ユーザー、スマートフォン n = 893  
Q34: スマートフォンで近くのお店やサービスの情報を調べた後に取った行動はどれですか。

Google 機密および占有情報 23

# スマートフォン

スマートフォンで開始された情報収集は、  
さまざまなチャネルでの購入につながる



基数: スマートフォンで日常的にインターネットを使用する個人ユーザー、スマートフォン n = 1,000  
Q48: 下記さまざまな商品やサービスについて、当てはまる記述を選択してください。

Google 機密および占有情報 28

# ビッグデータ

情報・活動の起点になるスマートフォンから  
“ビッグデータ”が収集される

- ・ 位置情報
- ・ ログデータ
- ・ 個人情報

ビッグデータ＝“バズワード”

「来月までにビッグデータやってくれ！」

ここでも必要なのは

**「情報デザイン設計」**

# モバイル社会のセキュリティ

“ビッグデータ”が収集・分析における注意事項

プライバシー保護 提供に抵抗のあるデータ

金融資産情報

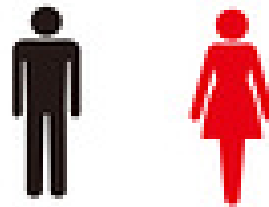
64%



年収300万円未満	63.3%
年収300万-700万円	65.8%
年収700万円以上	56.2%

通信履歴

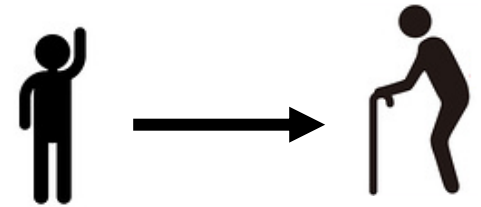
10%



男性	<	女性
7.8%		11.3%

医療情報履歴

7%



10-20	30-40	50-
2.2%	6.3%	9.9%

出典:総務省「ライフログの活用と保護に関するアンケート」  
2011年 n=1000



# モバイル社会のセキュリティ

“ビッグデータ”が収集・分析における注意事項

## 個人情報保護

JR東日本 Suica の情報を分析し、広告会社などに販売

- ・自分の行動を監視されているようで気持ちが悪い
- ・勝手に自分の情報を売るな

>>法的な規制と個人が抱く「気持ち悪さ」の間には大きな差がある。

**情報の収集・活用において、プライバシー、個人情報保護の重要性を十分に理解し、十分な配慮が必要。**

# 本日のお話のポイント4



## スマートフォン アプリケーション開発



# スマートフォンアプリ開発の現状と課題

自治体・企業や団体は、以下の要望・課題を有している。

## モバイルアプリケーション市場への参入

- ・モバイルを活用した新サービスを創りたい
- ・ICTを活用したサービスを創りたい
- ・ユーザの動向から新しいサービスを創りたい

## ユーザとのコミュニケーション

- ・より多くのユーザーに利用してほしい
- ・ユーザと継続して繋がってほしい
- ・ユーザ同士も繋がり、サービス規模を拡大してほしい

## 安全と信頼

- ・安心して利用されるサービスにしたい
- ・セキュリティーを十分考慮したサービスにしたい

# スマートフォンアプリ開発の現状と課題

## 課題

新サービス

ICT技術

コミュニケーション

継続・拡大

安全・信頼



## 不足事項

創造力

経験

技術力

開発力

スピード

# スマートフォンアプリ開発の現状と課題

## 分析まとめ

◎ ニーズはある、それを具現化する

- ・ 企画力・提案力不足
- ・ 開発者不足
- ・ 技術力不足

**この課題をどう解決するか!!**

# アプリ開発でも必要なKnowledge

振り返り

## User Experience

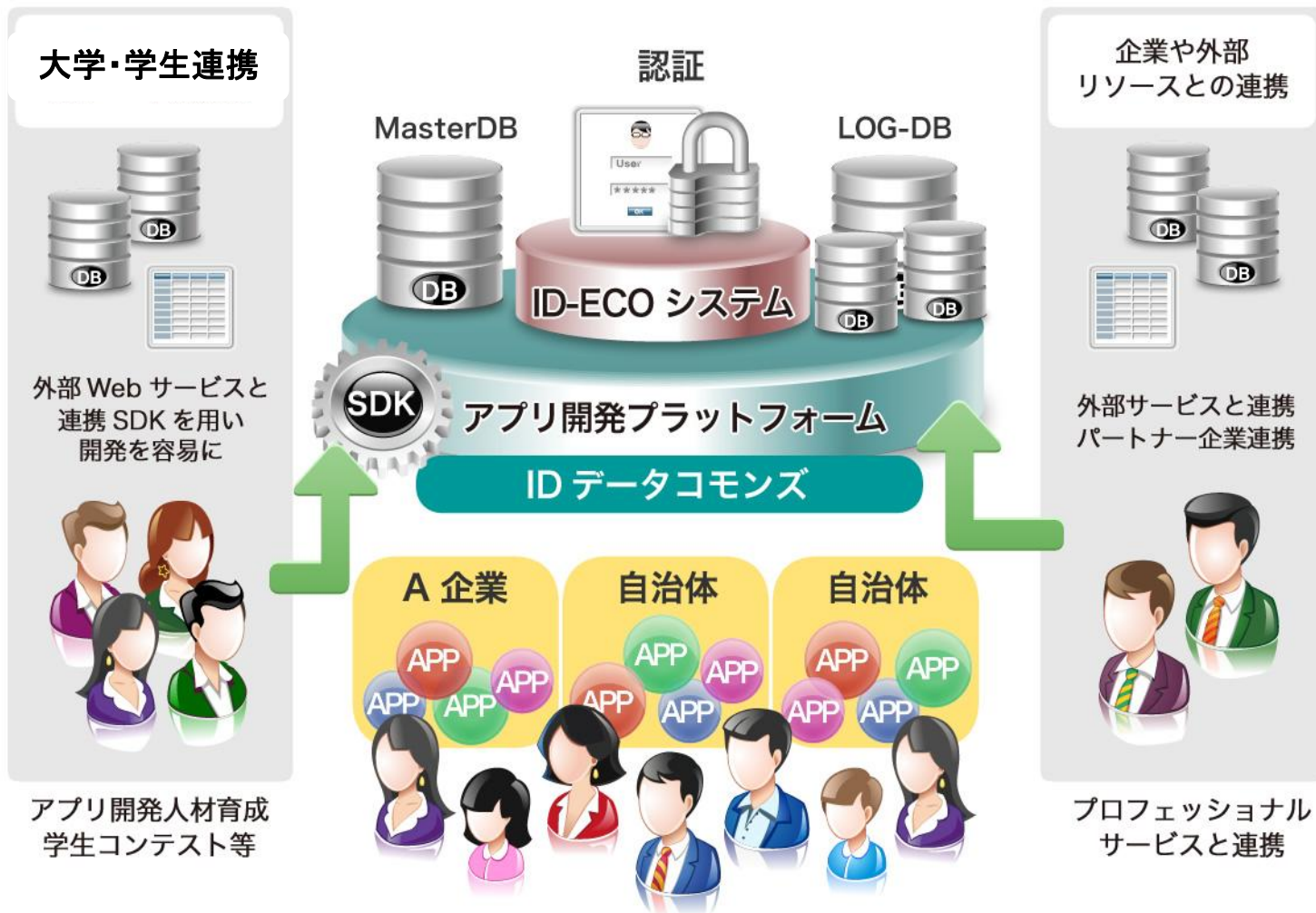
## 情報デザイン設計

## 開発技術力

エンジニアだからデザインは担当じゃない？

いいえ、全ての開発者に必要なKnowledgeです!!

# アプリケーション開発プラットフォーム



# アプリケーション開発プラットフォーム

## アプリ開発環境やサーバ環境等を提供

- ・ アプリ開発用ツールキットによる開発支援  
サーバ連携するSDK、UI開発ツールの提供

## アプリの開発が容易になる

- ・ クラウド環境をパッケージで提供  
共通IDマネージメント、データベース、  
サービス管理等のシステム

**アプリ開発者はバックエンドを気にせずに  
スマホアプリ開発に注力できる**



# アプリケーション開発プラットフォーム

プライバシー保護、個人情報保護対策

## IDデータコモンズ：

IDデータコモンズによる個人情報管理  
国立情報学研究所 曾根原教授 提唱

ユーザー自身の情報を能動的にコントロールする仕組み  
シンプルな機構により、自分の意思を簡単に表現

例：アプリのサービス内容、機能により、  
サーバに情報をアップする  
内容を自分で決め、承認する。  
登録後の変更も可能



# アプリケーション開発プラットフォーム

## スマートフォンアプリ開発 全国学生コンテスト

2013年  
第1回 産学連携プログラム

INNOVATION PLUS

### スマートフォンアプリ開発 全国学生コンテスト

アプリ開発未経験でも、  
アイデアと情報デザイン力でチャレンジ!!

アプリの企画・デザインとHTML・Javaスクリプト等の知識で本物のアプリ開発を可能にするツールとアプリがデータ連携する「ID-ECOシステム&サービス開発プラットフォーム」を用いて、スマートフォンアプリの開発未経験の学生でも参加できる「第1回 学生向けコンテスト(スマートIDエコサービス・コンテスト)」を国立情報学研究所 人間・社会データプロジェクト(代表 曾根原 登 教授)と協力・連携のもと以下のとおり開催します。

#### 応募開始日

2013年4月5日(金)  
応募は開始日より下記ページにて受け付けます。  
[www.innovationplus.jp/contest/](http://www.innovationplus.jp/contest/)

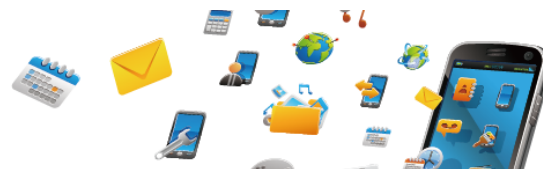
#### 評価会・表彰式

2013年6月30日(金)  
(予定)



主催 株式会社イノベーションプラス

協力 情報・システム研究機構 新領域融合研究センター 国立情報学研究所  
アシアル株式会社、情報デザイン教育コンソーシアム



#### 本コンテストの目的

##### スマートフォンアプリ開発の機会創造

アプリ開発経験の少ない学生等に、アプリ開発キット(SDK)を提供し、実務的な業務やサービスに触れることで、就職に役立つ社会知識や業務知識を吸収でき、より高度な人材育成を目指す。

##### プラットフォーム機能の享受

アプリ開発SDKが提供する開発プラットフォームのAPIを利用することで品質、セキュリティを確保しながら、生産性高くアプリを開発する。

##### 新しいサービスイノベーションのきっかけ

新たなサービス産業を創出し、開発したアプリが社会・地域に貢献できる可能性を創造する。

#### 本コンテストの概要

##### コンテスト概要

世の中に役に立ち、学生らしいアイデアとイノベーションを創出するスマートフォンアプリ(iPhone・Android)を創っていただきます。

##### コンテスト参加資格

学校や研究室にてチーム構成し参加する。最大100チーム募集(各校2チーム上限)。  
プレコンテストに参加した千葉工業大学、芝浦工業大学、日本電子専門学校はシード枠として参加。

##### アプリテーマ

「学生生活に役立つアプリ」「地域の観光・産業活性化アプリ」「防災・減災対策アプリ」

##### コンテストスケジュール

応募開始

2013年4月5日

開発開始

2013年5月1日

評価会・表彰式

2013年6月30日

本件に関する  
お問い合わせ先

株式会社イノベーションプラス  
新規事業推進グループ

TEL: 03-6663-8956  
Mail: info@innovationplus.jp  
<http://www.innovationplus.jp/>

# アプリ開発における教育の必要性

一過性のコンテストや実験であればOK!!

商用サービスとしてのアプリ開発レベルに達するには、数多くの学ぶことがあり、時間をかけて、習得する必要がある。

- アプリケーション企画・設計
- デザイン・ユーザインターフェース
- データベース、ID管理
- セキュリティ、プライバシー保護、個人情報保護
- 開発技術 (Java、HTML、Java Script)
- 運用、データマニング
- . . . .

# アプリ開発における教育の必要性

開発ツール等の提供により、開発技術力は支援される  
地域・自治体・企業からのニーズも高まる

- ・ 誰に、どんなアプリ、サービスを提供するか
- ・ どんなニーズ、課題を解決するのか
- ・ どうすれば解決できるのか
- ・ どのような結果を生むと喜んでもらえるか

**考えられる学生と教える機会の創出**

# 今後の課題・展開

## 地域自治体のスマホアプリを産学連携で創る

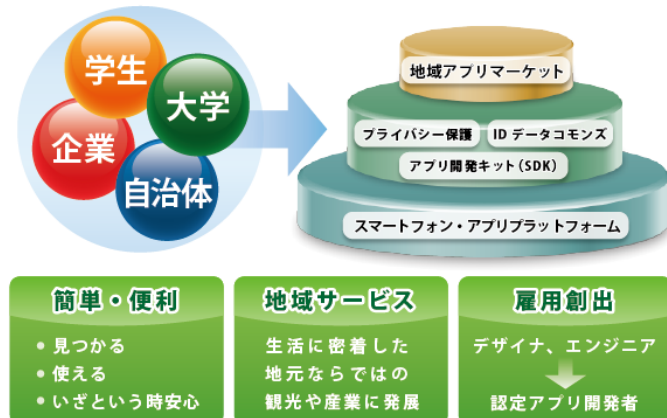
INNOVATION PLUS

スマートフォンアプリの「地産地消」を実現する  
**地域独自のアプリマーケット** 構築支援事業

**地域自治体のスマホアプリを  
 産学連携で創る!!**

「緊急時の個人情報保護利活用」社会基盤の再構築、「平時と緊急時の両立」情報システムの常用性も実現

地域独自のアプリケーションマーケットとは「地域の情報・サービスは、地域の人が、地域の人の為に創って運用する」をコンセプトに、「自治体公認アプリ」として、日常生活の中で、楽しく、便利に使い、更に非常時にも地域の人々に役立つアプリを提供するものであり、その仕組み創りを産学連携にてフルサポートします。



国立情報学研究所 人間・社会データプロジェクト (代表: 曾根原 登) との共同企画開発

- 目的**
- だれでも (ICT リテラシーに関係なく) 使えるサービスの提供
  - スマートフォンアプリでの地域サービスの構築
  - 地域のサービスは、地元の人の手で創り、運用する (雇用機会の創出)
  - 日常、非日常でも使えて、役立つサービスを提供 (防災・減災対策)

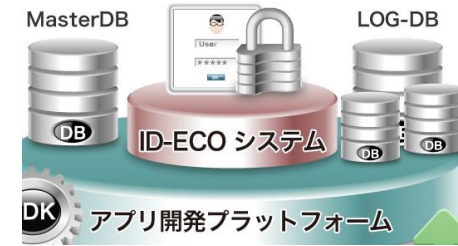
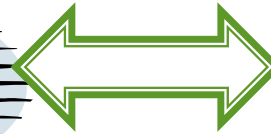
- 特徴**
- 1) 弊社の提供するプラットフォーム活用することで、大規模な ICT システムを独自に構築・運用する必要がない
  - 2) 地域と連動・連携するサービスモデル、必要となる関連サービスをも提案する
  - 3) プライバシー保護を考慮した個人情報管理 (ID データコモンズ) を採用
  - 4) アプリはプラットフォームが提供する共通 ID の利用によりアプリ間連携を実現
  - 5) 蓄積された利用ログデータを統合して分析 (データマイニング) 可能
  - 6) アプリ開発者へアプリ開発キット (SDK) を提供し、大学等教育機関と連携・協力したアプリ開発人材育成に貢献



本件に関するお問い合わせ先 株式会社イノベーションプラス 新規事業推進グループ  
 TEL: 03-6663-8956  
 Mail: info@innovationplus.jp  
 http://www.innovationplus.jp/

# 今後の課題・展開

## コミュニティ単位のポータル化



アプリ開発プラットフォーム



## 今後の課題・展開

- ・ 教員の方々や自治体との連携
- ・ 開発用教材などの十分な環境整備
- ・ 短期的取組にならないための資本  
（企業や地域からのスポンサーード）
- ・ ICTEPCとの共同展開（コンテスト共催など）

アプリ開発でも必要なKnowledge

もう一度!!

**User Experience**

**情報デザイン設計**

**開発技術力**

エンジニアだからデザインは担当じゃない？

いいえ、全ての開発者に必要なKnowledgeです!!



# ディスカッション

日本ベリサイン株式会社  
システムエンジニアリング部  
アシスタントマネージャー  
ICTEPCモバイルWGメンバー  
大野 弘之輔

& 小坂 武史

# memo

社名	株式会社イノベーションプラス
所在地	〒107-0061 東京都港区北青山1-2-3 青山ビル12階
役員	代表取締役 小坂 武史
Mail:	<a href="mailto:info@innovationplus.jp">info@innovationplus.jp</a>
TEL:	03-6663-8956